

平成24年行政事業レビューシート (文部科学省)

事業名	デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の推進		担当部局庁	科学技術・学術政策局		作成責任者	
事業開始・終了(予定)年度	平成21年度・平成26年度		担当課室	計画官付		計画官 阿蘇隆之	
会計区分	一般会計		施策名	VII-3. 科学技術システム改革の先導			
根拠法令 (具体的な 条項も記載)	—		関係する計画、 通知等	第4期科学技術基本計画(平成23年8月閣議決定)			
事業の目的 (目指す姿を 簡潔に。3行程 度以内)	文化を五感で対話的に体験することを可能とするデジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発を行い、伝統文化の保存・継承・振興等に貢献するとともに、文化と科学技術の融合による新たな文化創造に寄与する。また、このような研究開発を推進することで、我が国が国際競争力を有するコンテンツ産業等における国際的優位性を引き続き保持していく。						
事業概要 (5行程度以 内。別添可)	<p>五感に訴える3次元のコンテンツと、鑑賞者の反応にその場で応答するユーザーインターフェースの実現により、文化等を五感で対話的に体験することを可能とし、新たな展示の可能性を提案する統合システム構築に向けた研究開発を推進する。研究開発期間終了後早期に美術館、博物館等における展示に活用することを目指し、次に挙げる3つのシステムを構築する。</p> <p>① 美術品等の鑑賞物が有する様々な情報を視覚、聴覚、触覚等の多感覚で提示するシステム ② 実物が存在した当時の建物等の状況をデジタル再現し、現実の空間に重ねて提示するシステム ③ 伝統文化や地域の歴史等を雰囲気とともに臨場感をもって疑似体験できるシステム</p> <p>また、研究開発を推進するにあたっては、産学官の研究開発機関及びミュージアム関係者等による研究開発チームを形成する。</p>						
実施方法	<input type="checkbox"/> 直接実施 <input checked="" type="checkbox"/> 委託・請負 <input type="checkbox"/> 補助 <input type="checkbox"/> 負担 <input type="checkbox"/> 交付 <input type="checkbox"/> 貸付 <input type="checkbox"/> その他						
予算額・ 執行額 (単位:百万円)	予算の 状況	当初予算	21年度	22年度	23年度	24年度	25年度要求
		補正予算	—	—	—	—	—
		繰越し等	—	—	—	—	—
		計	101	103	82	62	—
	執行額	101	101	80	—	—	
	執行率(%)	100.0%	98.1%	97.8%	—	—	
成果目標及び 成果実績 (アウトカム)	成果指標		単位	21年度	22年度	23年度	目標値 (年度)
	文化を五感で対話的に体験することを可能とするデジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発を行うことを目的とする本事業は、伝統文化の保存・継承・振興等に貢献するとともに、文化と科学技術の融合による新たな文化創造に寄与するものであり、数値で定量的に示される成果目標を設定することは困難である。		成果実績	—	—	—	—
			達成度	%	—	—	—
活動指標及び 活動実績 (アウトプット)	活動指標		単位	21年度	22年度	23年度	24年度活動見込
	デジタルミュージアムの実現に向け、以下の研究開発を推進 ・要素技術開発 ・システム設計 ・美術鑑賞システム ・伝統文化体験システム ・統合システム開発		活動実績 (当初見込み)	概要設計書を含む調査検討報告書を作成 ・技術デモを実施	・詳細設計書を作成 技術デモを実施 ・公開実験を行い、開発技術の検証と技術課題の抽出を実施 ・デジタルキュレーター人材養成のため、人材育成ワークショップを開催 ・シンポジウム及び成果報告会を開催し、プロジェクトの照会及び進捗報告を実施	・実証実験を実施、デジタルミュージアムの導入による効果と課題を検証 ・デジタルキュレーター人材養成のための大学院横断プログラムの検討、人材育成ワークショップの開催 ・運営委員会において進捗状況を確認、計画の合理化を検討	・実証実験システムの構築と博物館等と連携した実証実験の実施 ・博物館等におけるサステイナブルな導入・活用に必要モデルの検討 ・博物館等におけるデジタルキュレーター人材育成のためのプログラム実施に向けた検討 ・中間評価の実施
単位当たり コスト	(円/)		算出根拠	※本事業は、システムの開発及び実証実験、人材育成、コンテンツの企画、事業展開モデルの構築など多様な活動を行っているものであり、単位当たりコストを算出する目的にはそぐわない。			
平成24 年度 予算 内訳	費目	24年度当初予算	25年度要求	主な増減理由			
	諸謝金	1百万円	—				
	職員旅費	0.1百万円	—				
	委員等旅費	1百万円	—				
	庁費	0.3百万円	—				
	科学技術試験研究委託費	60百万円	—				
計	62百万円	—	24年度限りの経費				

事業所管部局による点検			
	評価	項目	評価に関する説明
目的・予算の状況	○	広く国民のニーズがあり、優先度が高い事業であるか。	「モノ」としての文化財の保存だけでなく、技術と文化を融合させて「コト」を見せる新たな文化を創造することを通じて、人々の感性や心の豊かさの増進に資することを目的としており、個々の機関で別々に行われている要素技術を国がまとめていくことが重要である。
	○	国が実施すべき事業であるか。地方自治体、民間等に委ねるべき事業となっていないか。	
	—	不用率が大きい場合は、その理由を把握しているか。	
資金の流れ、使途・費目	—	支出先の選定は妥当か。競争性が確保されているか。	システムの研究開発の委託先は平成22年度、企画競争により選定を行い、また毎年度外部委員会において委託継続の妥当性の評価を行っており、適切である。また、平成22年度及び平成23年度の行政事業レビューの指摘事項を踏まえ平成24年度の予算については削減し、限られた予算の中で必要な支出を厳選し行っているところである。
	—	単位あたりコストの削減に努めているか。その水準は妥当か。	
	—	受益者との負担関係は妥当であるか。	
	○	資金の流れの中間段階での支出は合理的なものとなっているか。	
	○	費目・使途が事業目的に即し真に必要なものに限定されているか。	
活動実績、成果実績	—	他の手段と比較して実効性の高い手段となっているか。	平成23年度は年度計画に基づきデジタル・ミュージアムのこれまで開発した要素技術を用いた博物館での実証実験やデジタルキュレーター人材養成のためのワークショップを開催する等、システムの完成に向け、着実に事業を進めている。
	○	適切な成果目標を立て、その達成度は着実に向上しているか。	
	○	活動実績は見込みに見合ったものであるか。	
	—	類似の事業があるか。その場合、他部局・他府省等と適切な役割分担となっているか。 ※類似事業名とその所管部局・府省名	
	—	整備された施設や成果物は十分に活用されているか。	
点検結果	これまでの行政事業レビューの指摘事項を踏まえ、研究開発計画のうち、国が行うべき内容と博物館等が行うべき内容とを精査し、効果的、効率的な実施に努めている。一方で、デジタル・ミュージアムシステムの構築に向け、限られた予算の範囲内において博物館等と密に連携した実証実験を行い、開発技術を実証し、観覧者や博物館等からの利用者側の視点での課題を踏まえて技術の改善等を着実に進めているところであり、国として実施すべき内容に限定した上で、引き続き事業を進めていく必要がある。		
予算監視・効率化チームの所見			
廃止	<p>1. 事業評価の観点：当該事業は、文化を五感で対話的に体験することを可能とするデジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発を行う公募型事業である。</p> <p>2. 所見：当該事業は、デジタルミュージアムシステムの構築に向け、要素技術を用いた博物館での実証実験の実施等、着実に事業成果もあがっていることから、遅くとも平成26年度までに廃止すべきである。</p>		
上記の予算監視・効率化チームの所見を踏まえた改善点(概算要求における反映状況等)			
廃止	本事業が平成24年度までに一定の成果を達成する見込みとなったことから、遅くとも平成26年度までに廃止すべきとの予算監視・効率化チームの所見を踏まえ、前倒して平成24年度限りで廃止することとし、▲62百万円反映した。		
補記（過去に事業仕分け・提言型政策仕分け・公開プロセス等の対象となっている場合はその結果も記載）			
関連する過去のレビューシートの事業番号			
平成22年行政事業レビュー		平成23年行政事業レビュー	0187

文部科学省
80百万円

諸謝金 0.07百万円
職員旅費 0.06百万円
委員等旅費 0.02百万円
庁費 0.05百万円 } を含む

デジタル・ミュージアムの実現に向けた研究開発の推進及び関連研究者等のネットワーク構築。また、事業推進委員会の運営等を通じた各委託先の研究開発の進捗管理。

【企画競争・委託】

A. 東京大学
80百万円

主管研究実施機関として、研究全体のとりまとめ。美術品や遺跡等の実物による「モノ」の展示に過去の出来事や歴史的事実等の「コト」の側面を加え、鑑賞・体験・学習を融合させた新しい展示を創出するシステムの研究開発。

【再委託】

B. 共同研究の委託
43百万円
大学・民間企業等(全8機関)

共同研究機関として、担当部分の共同研究を実施。

※表示単位未満四捨五入の関係で積み上げと合計は一致しない。

資金の流れ
(資金の受け取り先が何を行っているかについて補足する) (単位: 百万円)

A.国立大学法人東京大学			E.		
費目	使 途	金 額 (百万円)	費目	使 途	金 額 (百万円)
外部委託	大学・民間企業等に共同研究の委託	43			
業務実施費	消耗品費、国内旅費、外国旅費、諸謝金、通信運搬費、印刷製本費、借損料、雑務費、消費税相当額	23			
試作品費	試作機作成	5			
一般管理費	直接経費の10%	3			
人件費	業務担当職員、補助者	3			
設備備品費	研究装置等	2			
計		80	計		0
B.学校法人立命館			F.		
費目	使 途	金 額 (百万円)	費目	使 途	金 額 (百万円)
業務実施費	消耗品費、国内旅費、外国旅費、外国人招へい旅費、諸謝金、会議開催費、通信運搬費、借損料、雑務費、消費税相当額	11			
設備備品費	研究装置等	8			
人件費	補助者	3			
一般管理費	直接経費の10%	2			
計		24	計		0
C.			G.		
費目	使 途	金 額 (百万円)	費目	使 途	金 額 (百万円)
計		0	計		0
D.			H.		
費目	使 途	金 額 (百万円)	費目	使 途	金 額 (百万円)
計		0	計		0

費目・使途
 (「資金の流れ」
 においてブロックごとに最大の金額が支出されている者について記載する。費目と使途の双方で実情が分かるように記載)

※表示単位未満四捨五入の関係で積み上げと合計は一致しない。

支出先上位10者リスト

A.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	国立大学法人東京大学	主管研究実施機関として、研究全体のとりまとめを行うとともに、実証実験システムの開発(五感VR体験ブースを除く)、コンテンツの企画、事業展開モデルの構築を実施	80	企画競争	—

B.

	支出先	業務概要	支出額 (百万円)	入札者数	落札率
1	学校法人立命館	実証実験システムの開発(五感VR体感ブース、共通基盤技術、デジタルキュレーター人材育成)、コンテンツの企画及び事業展開モデルの構築を実施	24	企画競争	—
2	凸版印刷株式会社	実証実験システムの開発(デジタル展示ケース、屋外ギャラリー、共通基盤技術)及びコンテンツの企画を実施	4	企画競争	—
3	独立行政法人情報通信研究機構	実証実験システムの開発(デジタル展示ケース、鑑賞支援技術、共通基盤技術)及びコンテンツの企画を実施	4	企画競争	—
4	株式会社三菱総合研究所	コンテンツの企画、事業展開モデルの構築を実施	4	企画競争	—
5	日本放送協会	実証実験システムの開発(デジタル展示ケース)及びコンテンツの企画を実施	3	企画競争	—
6	株式会社NHKエンタープライズ	実証実験システムの開発(デジタルジオラマ、屋外ギャラリー)及びコンテンツの企画を実施	2	企画競争	—
7	学校法人慶応義塾	実証実験システムの開発(デジタル展示ケース、鑑賞支援技術、展示支援設計技術)及びコンテンツの企画を実施	2	企画競争	—
8	財団法人NHKエンジニアリングサービス	実証実験システムの開発(デジタル展示ケース)及びコンテンツの企画を実施	1	企画競争	—

※再委託先の選定は、文部科学省が委託先の選定時に実施した企画競争において、これを含めて実施したもの。

※表示単位未満四捨五入の関係で積み上げと合計は一致しない。